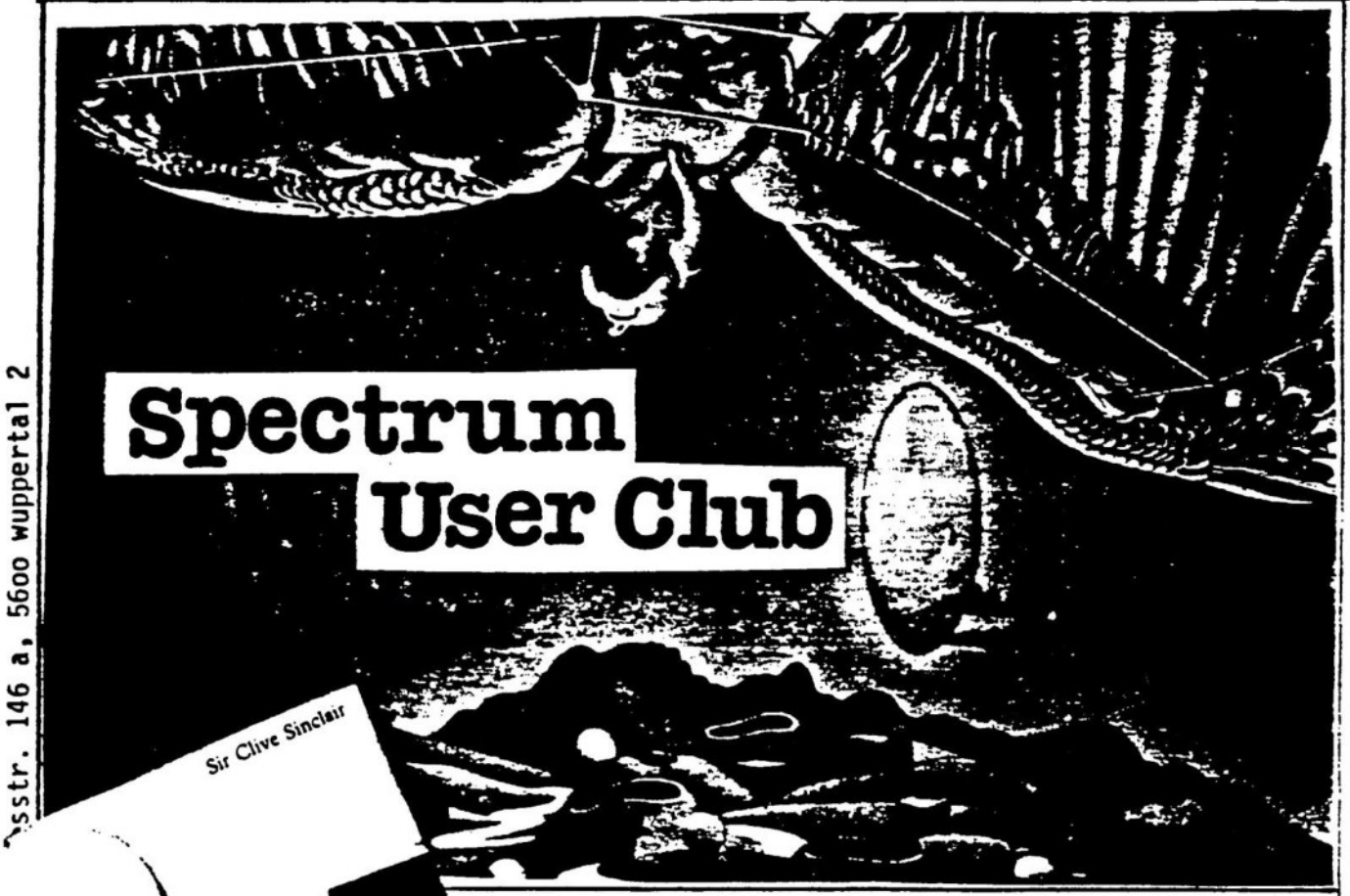
SPECTRUM-USER-CLUB ROLF KNORRE
Postfach 200102, 5600 Wuppertal 2 - CLUB-INFO Nr. 12 v. 01.08.1984
Bankverb. Stadtsparkasse W'tal BLZ 330 500 00 / Kto.-Nr. 8599 144



(C) spectrum - user - cl sstr. 146 a, 5600 wuppertal 2

Tja Freunde, wie ihr seht, freut sich selbst Clive Sinclair darüber, daß jetzt bereits Info Nr. 12 erscheint. Unseren Club gibt es somit auch offiziell ein Jahr (inoffiziell schon länger, da er ja doch ca. 8 Wochen vor dem 1. Info gegründet wurde).
Wir möchten an dieser Stelle allen Mitgliedern für Ihre Treue und Mitarbeit ganz herzlich danken und hoffen, daß wir auch noch ein weiteres Jahr zusammenbleiben (oder länger ?).
Unsere Fragebogen-Aktion ist nun abgeschlossen. Die uns damit übermittelten Anregungen und Vorschläge werden wir in Zukunft gerne beherzigen, obwohl die Skala der Wünsche doch sehr gestreckt ist. Wir haben z.B. fast genau so viele Wünsche für mehr Baupläne wie auch Gegenstimmen. Das verhält sich in fast allen Bereichen ähnlich. Mal sehen, wie wir alles unter einen Hut bringen.
Was ihr in diesem Info nicht finden werdet, ist die Softwareliste, die aus Zeitgründen erst nächsten Monat erscheint.
Unsere Meckerei im letzten Info über die Mitarbeit hat gewirkt. Vielen Dank für alle Beiträge, macht weiter so!!! Trotzdem soll auch hier wieder gemeckert werden. Wir haben das Thema zwar schon oft angesprochen; es klappt jedoch noch nicht ganz. Bitte schickt eure Kassetten nicht in normalen Umschlägen, sondern in Polstertaschen, verwendet halbwegs gutes Bandmaterial und legt immer Rückporto bei. DANKE!

IN LETZTER SEKUNDE IST NOCH EIN VERKAUFSANGEBOT EINGETROFFEN :

1 ZX Interface I + Microdrive Neupreis DM 498,00, 2 Monate alt für DM 398,00 abzugeben. Interessenten wenden sich bitte direkt an den Club.

(c) spectrum - user - club rolf knorre, siegesstr. 146 a, 5600 wuppertal 2

Thomas Dargel

Hardware

Hallo Freaks
und schon melde ich mich wieder.
Meine Meinung habe ich Euch auf Eurem Fragebogen verpaßt. Jetzt ein paar Dinge, die Ihr für Euer Info gebrauchen könnt: Am Spectrum-User-Port lassen sich ein paar nützliche Dinge anbauen für den täglichen Gebrauch (siehe Anlage).

1.) Der Reset-Taster
Man muß nicht immer den Stecker ziehen. Ich habe mir eine Taste angebaut, ein Druck und der Spectrum ist wie neu eingeschaltet.
Die Taste (Schließer) wird zwischen "8V" und "RESET" am Edge-connector angeschlossen und erzwingt in jeder Arbeitslage des Spectrums einen Kaltstart.

2.) Der Interrupt-Schalter
Bewirkt bei allen BASIC- und fast allen MC-Programmen eine Programmlaufpause, die beendet wird durch Zurückstellen des Schalters (Sehr hilfreich bei schnelldurchlaufenden Texten etc).
Der Anschluß erfolgt durch verbinden der Kontakte "8V" und "INT" am Edge-connector mit einem Schalter (Schließer).

3.) Der Kempston-Schalter
Es gibt einige Spiele, die allergisch auf das angeschloßene Kempston-Interface reagieren und den Computer "aufhängen". Falls man aber nicht immer deswegen das Interface abziehen und wieder aufstecken will (und deswegen den Spectrum vom Netz trennen will), kann man sich in das Interface einen Schalter einbauen, der eine Adressleitung "hochlegt". Man zerlege hierzu das Interface in seine drei Teile und schaue sich die Rückseite der Platine an (Leiterbahnseite, Steckerleiste unten). Man sieht eine Leitung, die von links oben des linken IC's zum dritten Anschluß von links der unteren Steckerkontaktleiste führt (A5). Diese Leiterbahn ist zu unterbrechen und die Leiterseite des IC's an den Mittelkontakt eines Umschalters zu legen. Eine Kontaktseite des Schalter wird (mit "5V") verbunden, (die andere) mit anderen Seite der aufgetrennten Leiterbahn (A5). Wird der Schalter so gestellt, daß er das IC (Pin 1) mit dem Stecker (A5) wie gewohnt und normal verbindet, arbeitet das Interface. In der anderen Position stellt es seine Arbeit bis zum erneuten Umschalten ein und verhindert so das manchmal vorkommende Abstürtzen des Spectrums.

4.) Der Interface 1 -Schalter
Ein Leckerbissen für Microdrivebesitzer. Ich kenne einige MC-Programme, die nicht mit dem Interface 1 zusammen arbeiten, da dies einige ROM-Routinen ander behandelt, d.h. daß sie auch dann nicht arbeiten, wenn das Interface zuvor nicht aktiviert wurde. Auch die läßt sich abstellen. Man muß leider auch hier das Interface demontieren, was die Garantie kosten kann. Wird hier die Leitung "MI" zum Interface unterbrochen, so erfolgt bei einer Eingabe wie "CAT 1" die Ausgabe des gewohnten Syntax-Fragezeichens, als wenn das Interface nicht existieren würde. Auch werden die erweiterten Systemvariablen und die Microdrivemaps nicht eingerichtet, sie bleiben aber erhalten, wenn das Ausschalten nach einer

146 a, 5600 wuppertal 2

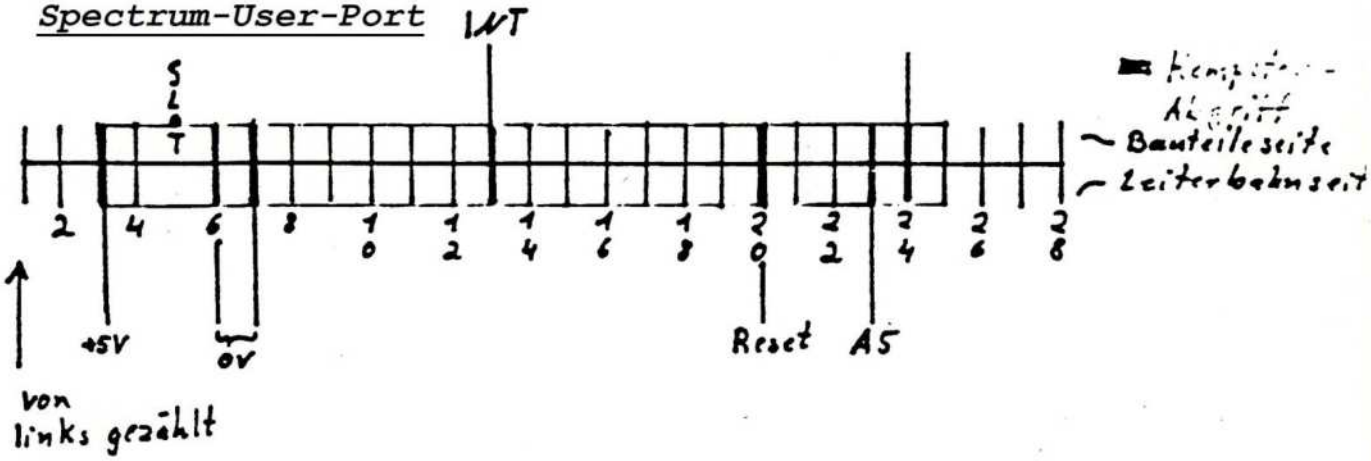
Ansprache des Interfaces erfolgt. Die Reaktion des Interface ansonsten bleibt so. Wenn man diesen Schalter anbauen will, so ist darauf zu achten, daß die Leitung ununterbrochen zu Edge-connector des Interface geleitet wird und nur zum Interface selbst unterbrochen wird! (siehe Skizze).

Anzumerken ist noch, daß bei der öffnung eines jedes Gerätes die Garantie erlischt.

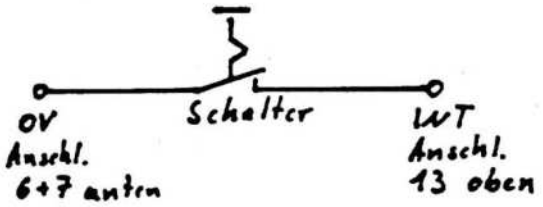
Ich habe alle beschriebenen Änderungen an meinem Spectrum durchgeführt. Sie funktionieren alle zu meiner Zufriedenheit. Im übrigen können alle Schalterstellungen während des Betriebs geändert werden, ohne das der Spectrum Rauchwolken von sich gibt. Man sollte allerdings bei Such-,Lade-,Savebetrieb den Interface 1 Schalter eingeschaltet lassen, da sonst Informationen auf dem Microdriveband Schaden nehmen könnten. Sonst sind Versuchen aber keine Grenzen gesetzt. Bei Load und Save von Cassette spricht der Spectrum bei in Empfang genommen Leitton erst nach dem Programmkopf, bzw -hauptteil auf die Schalterstellung an (nützlich bei Copyprogrammen, die ohne Pause absaven.

Als Tip noch: Bis auf den Schalter für das Interface 1 lassen sich alle Schalter in das Kempston Interface einbauen, da dort auch alle Anschlüße vorhanden sind.
* Der "5V"-Anschluß des Kempston Interfaces kann entfallen!

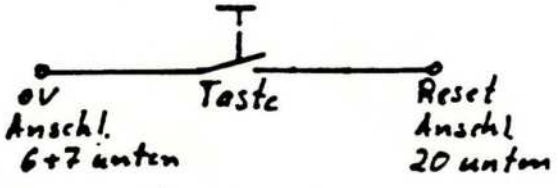
Spectrum-User-Port



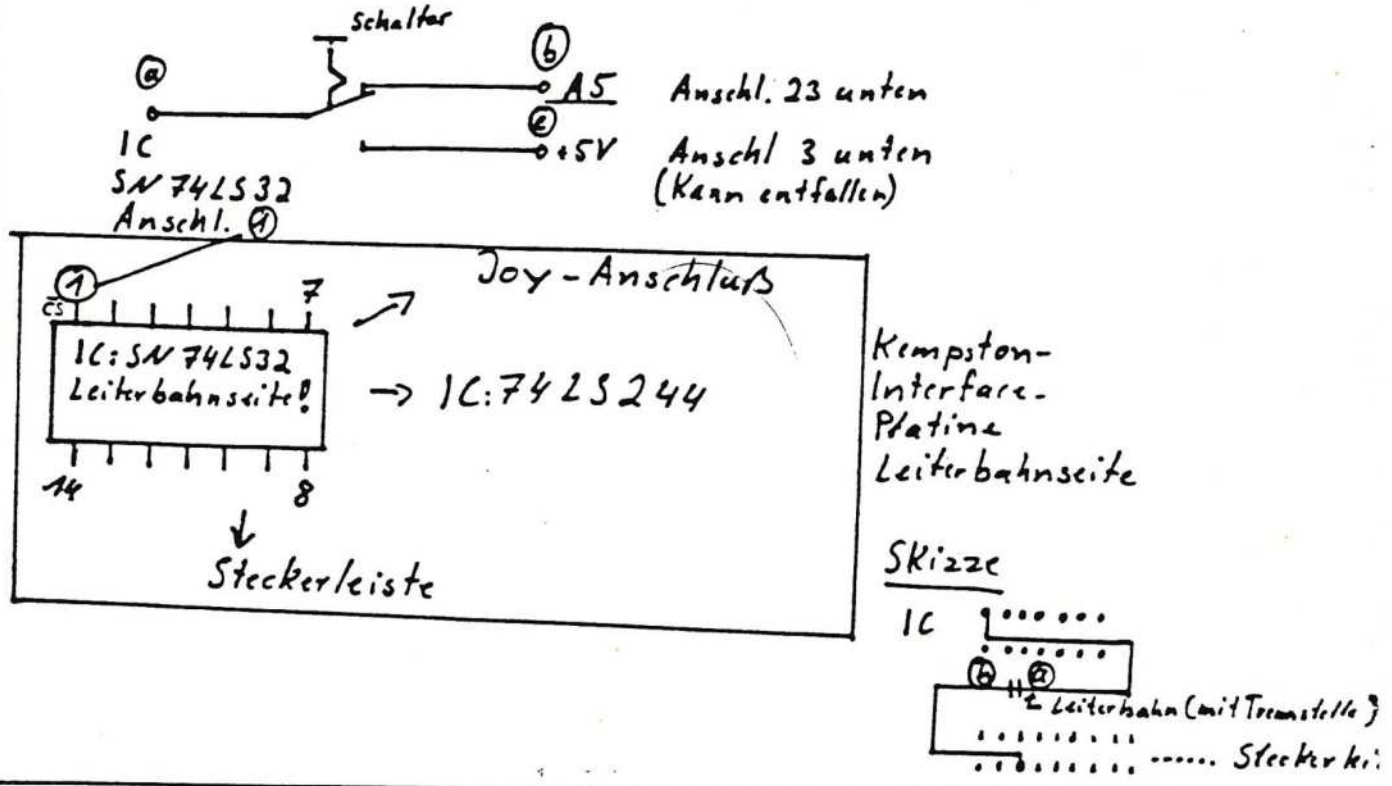
Interrupt-Schalter



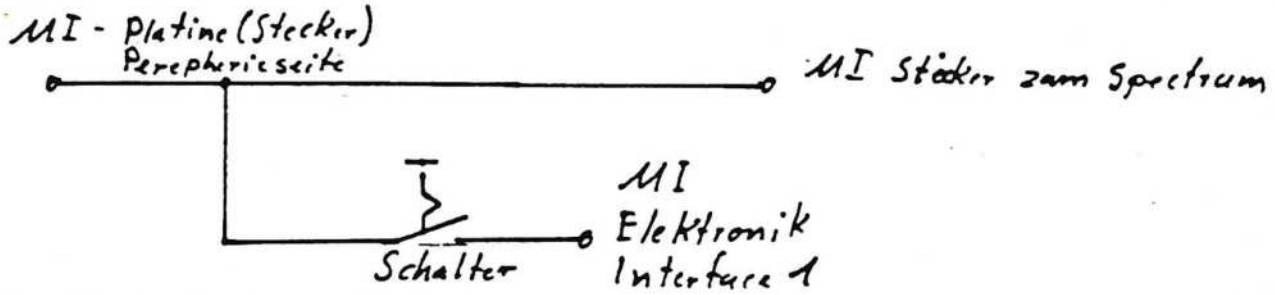
Reset-Taste



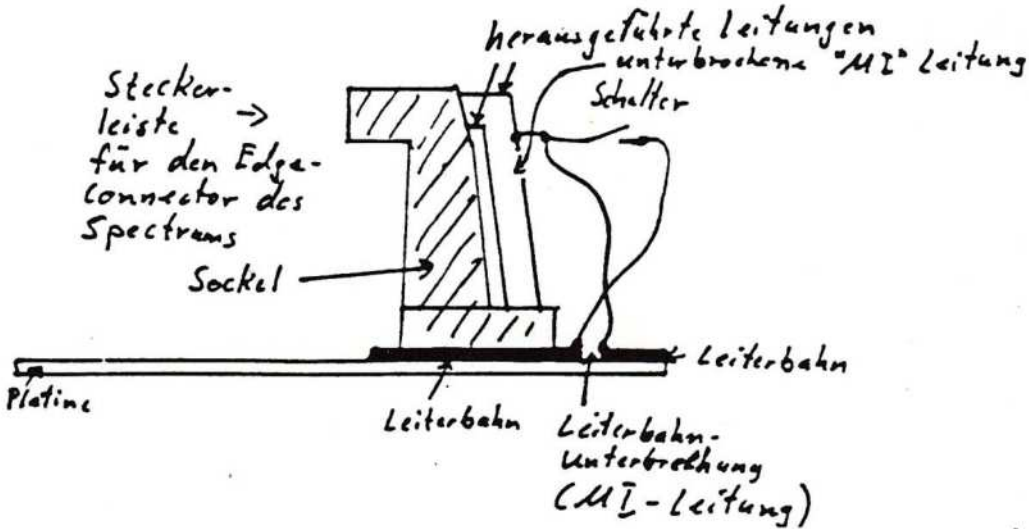
Kempston-Interface



Interface 1-Schalter



Montage-Skizze:



(c) spectrum - user - club rolf knorre, siegesstr. 146 a, 5600 wuppertal 2

SOFTWARE-NEWS

PI-BALLED

IM ERSTEN SCREEN KANN MAN SICH FUER KEYBOARD, KEMPSTON JOYSTICK ODER KEYBOARD UND MICRO-SPEECH ENTSCHEIDEN. ALSO FUER LEUTE MIT MICRO-SPEECH SICHER INTERESSANT, DENN DIE MACHER VON PI-MAN-SPIELEN SIND BEKANNT FUER IHREN HUMOR. SO AUCH DIE EINZELEN FIGUREN DIE IM ZWEITEN SCREEN VORGESTELLT WERDEN. BURT IST DER STAR DES SPIELES, AUSGERUESTET MIT EINER LANGEN "TROMPETEN-NASE", MUSS DER SPIELER IHN DIE FLAECHEN EINER PYRAMIDE EINFAERBEN LASSEN. HAT BURT DIE FELDER UMGEFAERBT, SO ENTSTEHT SOFORT EINE NEUE PYRAMIDE. AM RAND DER FELDER STEHEN ZWEI "TORTEN" ZUR VERFUEGUNG, MIT DENEN BURT SICH VOR SEINEN HAESCHERN IN SICHERHEIT BRINGEN KANN. WENN BURT TROTZDEM MIT SEINEN WIDERSACHERN IN BERUEHRUNG KOMMT, SO VERLIERT ER SEIN LEBEN UND MUSS DIE PYRAMIDE NEU EINFAERBEN. ABER KEINE ANGST ES STEHEN IHNEN DREI BURT'S ZUR VERFUEGUNG. DIESE VERSION VON Q-BERT HEBT SICH VOR ALLEM DURCH DIE VERSCHIEDENEN AUFGABEN DIE BURT VOLLBRINGEN MUSS, VON ANDEREN VERSIONEN AB. SO GIBT ES COL, EINEN DER WIDERSACHER BURT'S. COL SPRINGT UEBER DIE FLAECHEN UND FAERBT SIE WIEDER IN DIE URSPRUENGLICHE FARBE UM. ODER TRS, DER BURT BEIM EINFAERBEN HILFT. DIESES PROGRAMM BEREITET DEM SPIELER GEWISS EINIGE VERGNUEGTE STUNDEN.

TASTATURBELEGUNG: Q,A,P UND L
SPEICHERPLATZ : 48 K
JOYSTICK : KEMPSTON

CLUB-TOP-TEN

1. Fred
2. Blue Thunder
3. Omega Run
4. Jetset Willy
5. Apple Jam
6. Mr. Wimpy
7. Darts
8. Paintbox
9. Corridors of..
10. Beyond Basic

S O K A 6

1. Sabre Wulf 48 K
2. Olympimania 48 K
3. Microprint 85 16 K
4. Lazer Zone 48 K
5. Guardian 16 K
6. Musicmaker 16 K
7. Androids 16 K
8. Pedro 48 K
9. Stormfighter 16 K
10. Baseball 16 K
11. Warlock 48 K
12. 3D-Spacewar 16 K

Soft ware

MOLAR MAUL

- 16k und 48k Spectrum
- Schnelle Maschinensprache
- Toneffekte
- Punktezählung mit Angabe des bisherigen Höchststandes
- Im Spielverlauf zunehmender Schwierigkeitsgrad
- 5 Kontrollfunktionen
- Kann mit dem Conversion Tape III für den Kempston Joystick umgewandelt werden.

SPIELBESCHREIBUNG

Es folgt ein Auszug aus dem 25. jährlichen Zahnarztsymposium zur Mundhygiene:

Die ZK-Bedrohung —

Seit längerem ist es bekannt, daß unsere Zähne unter fortwährenden Angriffen eines Mundbakteriums, Zahn-Kamikazilium oder kurz ZK genannt, leiden. Nur sehr wenig war bisher über den Lebenszyklus dieser Bakterien bekannt, aber die neueste Forschung enthüllte eine erstaunliche Tatsache.

Baktenologen nahmen an, daß die Lebensspanne des ZK durch einen Mechanismus begrenzt war, der beim Angriff auf den Zahnschmelz zur Vernichtung des Bakteriums führte (s.a. »Der Kamikazi-Effekt«, Dr. Shimoto 1973). Dr. Shimoto blieb jedoch die Tatsache verborgen, daß der Kamikazi-Effekt nicht nur zur völligen Vernichtung des ZK führt. Vielmehr verjüngt sich das ZK nach jeder Attacke auf einen Zahn und ist somit ganz im Gegenteil unsterblich!

Diese Erkenntnis führte zu einer grundlegend anderen Einstellung gegenüber dem Zahnverfall. Wir können nicht mehr davon ausgehen, daß sich der Verfall gänzlich aufhalten läßt. Die Unzerstörbarkeit des ZK läßt nur die Hoffnung zu, daß wir die Krankheit durch regelmäßigen Gebrauch von Zahnbürste und -creme in Schranken halten können.

Erfreulicherweise führte die Forschung auf diesem Gebiet zur Entwicklung des ZKX11. Dieses Medikament unterbricht den normalen ZK-Lebenszyklus und zwingt es zu vorzeitiger Verjüngung. Als Bestandteil einer Zahncreme kann ZKX11 die Lebensdauer eines Zahnes um bis zu 90% erhöhen.

Dies sind die Tatsachen. Das ist die Herausforderung.

Ihnen steht eine unbeschränkte Menge der »Magico«-Zahncreme (mit ZKX11), sowie ein 3er Satz Zahnbürsten zur Verfügung. Damit können Sie die ZK-Bakterien daran hindern, Ihre Zähne zu zerstören. Jede Tube liefert 10 Portionen Zahncreme, und damit können Sie Ihre Zähne reinigen und die Bakterien abwehren. Jedesmal wenn Sie eine Tube aufgebraucht haben, wird das Spiel eine Stufe schwieriger. Sollte es aber den ZK-Bakterien gelingen, 4 Ihrer Zähne zu zerstören, verlieren Sie eine Ihrer Zahnbürsten.

Beachten Sie die Süßigkeiten, die hie und da auftauchen! Wenn Sie den ZK's zum Fraß fallen, werden diese stärker.

Schließlich sollten Sie auch wissen: Eine Zahnbürste ohne Zahncreme ist nutzlos!

Wie lange können Sie der Gefahr durch die ZK-Bakterien begegnen?

SPIELANLEITUNG

Der Zustand Ihres Gebisses wird oben links auf dem Bildschirm unter »DECAY LEVEL« (= Verfallsstadium) angezeigt. Jedesmal, wenn Sie einen Zahn reinigen können, wird die Zahl geringer. Aber sie erhöht sich, wenn ein Zahn von den Bakterien angegriffen wird.

Der gegenwärtige Zustand eines Zahnes wird durch die Farbe angegeben (weiß = ohne Befall, schwarz = völlig zerstört). Anfangs sind alle Zähne gelb, das entspricht einem Verfallsstadium von 1000.

Der grüne Balken oben rechts auf dem Bildschirm informiert Sie darüber, wieviel Inhalt sich noch in der zur Zeit benutzten Tube »Magico«-Zahncreme befindet. Die Spielstufe, die Sie erreicht haben, wird unten am Bildfeld angegeben. Über die Häufigkeit der Süssigkeiten für Ihre Spielstufe werden Sie unten rechts informiert. Zu Anfang ist es ein Zuckerpüppchen. Nach dem ersten beendeten Spiel wird der erreichte Punkthochstand ständig in der untersten Zeile angezeigt.

DIE STEUERFUNKTIONEN SIND:

Links — Die Tasten, mit denen die Bürste nach links bewegt werden kann, finden Sie alle auf der untersten Tastenreihe. Beginnen mit «CAPS SHIFT» kann jede zweite Taste dazu verwendet werde, also «CAPS SHIFT», «X», «V», «N» und «SYMBOL SHIFT».

Rechts — Die übrigen Tasten der untersten Reihe steuern die Zahnbürste nach rechts. Es sind «Z», «C», «B», «M» und «SPACE».

Abwärts — Jede Taste in der zweiten Reihe kann dazu eingesetzt werden.

Aufwärts — Jede in der dritten Reihe

Reinigen — Mit jeder Taste der Zahlenreihe können Sie den Reinigungsvorgang auslöschen. Behalten Sie aber bitte im Gedächtnis: Reinigen nur mit Zahncreme.

Sie können die Creme aus der Tube entnehmen, indem Sie die Bürste einfach zur Öffnung führen. Die Portion wird automatisch auf die Zahnbürste aufgetragen. Anschließend verschwindet die Tube vom Bildschirm und sie wird erst wieder erscheinen, wenn Sie die Portion verbraucht haben.

ZIP-ZAP

- 48k Spectrum
- Schnelle Maschinensprache mit Toneffekten
- Kempston-Joystick kompatibel
- 4 Kontrollfunktionen
- Zunehmender Schwierigkeitsgrad

HALLUCINOR

Hallucinor ist ein unerforschter Planet im Spectralia Sonnensystem. Unbemannte Forschungssatelliten haben den Nachweis für Leben unter erdähnlichen Bedingungen erbracht. Der Planet wurde als bewohnbar registriert und unser Roboterteam PRELIM-0484 wurde zur Vorbereitung der Kolonisation auf den Planeten gebracht.

Eine einfache Aufgabe, so schien es; aufregend, doch in keiner Weise gefährlich. Die ersten paar Monate lief auch alles nach Plan. Wir mußten uns nicht allzu sehr in acht nehmen. Wenn ein fremdes Lebewesen auftauchte, reichten ein paar Warnschüsse aus der Phaserkanone, um es zu vertreiben. Doch dann geschah es...

Wir hatten den Teleporter aufgebaut und soeben in Betrieb genommen, als sie angriffen. Wir Wachroboter versuchten sie aufzuhalten, doch es waren einfach zu viele. Jetzt bin ich alleine übrig geblieben. Meine Kontrollschaltung ist beschädigt; meine Motoren lassen sich nicht mehr abschalten. Die einzige Möglichkeit, meine Bewegung zu steuern, sind die Bremsen. Es geht, aber nicht besonders gut.

Ich muß versuchen, Treibstoffzellen aufzulesen, um das Tor zum Teleporter zu erreichen. Meine Energievorräte gehen zu Ende. Oh nein! Sie greifen schon wieder an. HILFE!!!

SPIELANLEITUNG

= Teleporter

= Treibstoffzellen

Die Aufgabe des Spielers ist es, möglichst viele Sektoren mit wachsendem Schwierigkeitsgrad durchzustehen. Sie müssen den Roboter zwischen zwei Treibstoffzellen hindurchsteuern, um diese aufzunehmen. Gelingt Ihnen dies, so werden die Zellen automatisch am Teleporter abgelegt. Der Teleporter muß mit allen 4 Treibstoffzellen versehen werden, damit er Sie in den nächsten Sektor befördern kann. Den Transportvorgang leiten Sie ein, indem Sie sich einfach durch den aktivierten Teleporter hindurchbewegen. Der Transporterstrahl wird sich herabsenken und Sie in den nächsten Sektor bringen.

Verwenden Sie Ihren Phaser, um sich der angreifenden Lebewesen zu erwehren.

Ihre Bremsen verringern Ihre Geschwindigkeit etwa um 1/3. Damit können Sie kleinere Kreise ziehen und den Angreifern entgehen. Sie beginnen das Spiel mit 99 Energieeinheiten in Ihren Speicherbatterien. Durch die Bewegung verbrauchen Sie nur wenig Energie. Wenn Sie jedoch mit einem Lebewesen zusammenstoßen, wird automatisch Ihr Schutzschirm aktiviert, der bis zu 10 Energieeinheiten aufbraucht. 10 Energieeinheiten bringt Ihnen der Transport in den nächsten Sektor ein.

Sie besitzen anfangs einen Bonus von 99, der sich Teleporter gelangen. Dann wird der Bonus Ihrem Punktestand hinzugefügt.

Von Sektor zu Sektor werden die fremden Lebewesen intelligenter und angriffslustiger. Passen Sie also auf!

Die obere Zeile auf dem Bildschirm informiert Sie von links nach rechts über:

1.) Die Anzahl der bewältigten Sektoren
2.) Den augenblicklichen Bonus
3.) Ihren augenblicklichen Punktestand
4.) Den bisherigen Punktehöchststand

Die zweite Zeile gibt Ihnen zusätzlich den Energievorrat in Ihren Batterien an.

Punktewertung:

Für jeden Angreifer, den Sie erfolgreich bekämpfen, erhalten Sie Punkte entsprechend dem Sektor, in welchem Sie sich befinden (d.h. 1 Punkt in Sektor 1, 2 Punkte in Sektor 2, usf.). Diese Punkte werden am Ende zu Ihrem Konto addiert.

KONTROLLFUNKTIONEN

Eine Vielfalt von Tasten steht Ihnen zur Steuerung zur Verfügung. Sie können sich eine Anzahl davon für das Spiel aussuchen.

Links

drehen — Jede zweite Taste der untersten Reihe, beginnend mit «CAPS SHIFT», also «CAPS SHIFT», «X», «V», «N», «SYMBOL SHIFT»

Rechts

drehen — Die verbleibenden Tasten der untersten Reihe «Z», «C», «B», «M» und «SPACE»

Bremsen — Alle Tasten in der zweiten Reihe, d.h. «A», «S», «D», «F» usf.

Schießen — Alle Tasten der dritten Reihe «Q», «W», «E», «R» usf.

Treibstoffzellen sammeln Sie einfach ein, indem Sie sich zwischen ihnen hindurchbewegen. Damit wird deren natürliche Anziehung zum Teleporter reaktiviert und mit einem kurzen Sprung durch den Hyperraum werden sie an dem Teleporter positioniert.

THE CHESS-PLAYER

Dieses Schachprogramm wird in zwei Teilen geladen. Nach Laden des ersten Teiles werden Sie zunächst gefragt, ob Sie ein neues Spiel beginnen oder von einer vorgegebenen Situation auf dem Brett ausgehen wollen. Geben Sie für ein neues Spiel „P", für eine vorgegebene Situation „A" ein. Auf die nächste Frage, ob Sie ein Farb- oder S/W-Fernsehgerät benutzen, geben Sie „B" für S/W oder „C" für Farbe ein. Danach wird abgefragt, ob Sie eine angefangene Partie eingeben oder ein neues Spiel beginnen und ob Sie Schwarz („B") oder weiß („W") spielen. Zum Schluß geben Sie den Schwierigkeitsgrad von 1 (Computerzug in 7 Sek., sehr einfaches Spiel) bis 6 (Computerzug bis zu 6 Stunden, hohe Spielstärke) ein.

Nach dem zweiten Teil sehen Sie das Brett und können mit dem Spiel beginnen. Ihre Züge geben Sie durch die entsprechenden Koordinaten (z. B. d2d4) ein, Korrekturen während der Eingabe mit DELETE sind möglich.

Während des Spieles haben Sie noch die Möglichkeit zu folgenden Programmeingaben.

M – druckt die Züge aus
Z – gibt eine Kopie des Spielstandes an den Drucker
S – lädt den momentanen Spielstand auf Band
R – läßt das Spiel von vorn beginnen
X – wechselt die Seiten und/oder den Schwierigkeitsgrad während des Spieles.

Wenn Sie die erste Frage nach Programmeingabe mit „A" beantwortet haben, können Sie das Schachbrett nach Belieben besetzen. Sie setzen ein Feld hinein (Kursorfunktion) und können mit der SPACE-Taste weitergehen. Wollen Sie eine Figur setzen, so drücken Sie p, c, m, b ist die Figur, und m sagt, ob die Figur schon bewegt worden ist oder nicht.

Die Figuren sind (nach der englischen Bedeutung) so bezeichnet: König = K, Dame = Q, Turm = R, Springer = K, Läufer = B, Bauer = P

Für m (= move) geben Sie bitte y (yes) oder n (no) ein.

...BASIC-Prog. , Screen , Code oder Array ist . Jedes dieser Programme besteht aus einer Bytefolge welche in zwei Schritten geladen wird ; zuerst ein gleichmäßiger Signalton mit dem Header , und nach einer kleinen Pause wieder ein Signalton mit dem anschließenden Hauptteil . Da nach dem ersten Signalton schon der Programmname und -typ erscheint müßen diese im Header enthalten sein . Aber neben diesen Daten sind noch andere wichtige Werte in ihm verschlüsselt , die ich hier nun im einzelnem erklären werde .

Grundsätzlich besteht jeder Header aus 17 Bytes . Diese teilen sich folgendermaßen auf :

- Der Wert des 1.Bytes kennzeichnet den Typ des Programmes .
  00h entspricht einem BASIC-Prog. (LOAD"")
  01h " " Zahlenarray (LOAD""DATA x())
  02h " " Buchstabenarray (LOAD""DATA x$())
  03h " " SCREEN$ oder CODE (LOAD""CODE)

- Die nächsten 10 Bytes enthalten den Namen des Programmes .

- Das 12. und 13. Byte geben die Länge der gesammten abgespeicherten Bytefolge an .

- Das 14. und 15. Byte haben je nach Programmtyp verschiedene Aufgaben: Bei BASIC-Prog. geben sie die Startzeile an (wenn ohne LINE gesaved wurde hat das 15.Byte den Wert 80h) .
  Für die Arrays (Typ 01h und 02h) enthält das 15.Byte den Codebuchstaben des Arraynamens (z.B. ein mit DATA a() abgespeichertes Array hat den Codewert 61h im 15.Byte des Headers) .
  Programme mit dem Typencode 03h , also SCREEN$ oder CODE erhalten aus den beiden Bytes die Startaddresse des zu ladenden Bytefolge .

- Die zwei letzten , das 16. und 17. Byte werden nur bei BASIC-Prog. benutzt und geben die Länge des reinen BASIC-Programmes ohne den Variablen an .

Die folgende Tabelle stellt eine Übersicht des bisher erklärtem dar :

	BASIC-Prog.	Zahlenarray	Buchstabenarray	CODE/SCREEN
1. Byte	00h	01h	02h	03h
2.-11. Byte	Name	Name	Name	Name
12.+13. Byte	ges.Länge	ges.Länge	ges.Lange	ges.Länge
14.+15. Byte	Startzeile (o. 15. = 80h)	15. enthält Arrayname	15. enthält Arrayname	Startaddresse
16.+17. Byte	Länge des BASIC ohne Var.	ohne Bedeutung	ohne Bedeutung	ohne Bedeutung

Nach dieser trockenen Theorie wollen wir jetzt einmal mit dem Header experimentieren :

Zuerst eine etwas abgeänderte Fassung des "Knacker"-Prog. aus dem 1.Info mit dem wir einen Header laden können und dann aufgelistet dessen Inhalt auf dem Bildschirm erscheint :

```
10 CLEAR 32511: LET a=32511: DATA 17,17,0,175,55,221,33,16,127,205,86,
   5,48,242,201
20 FOR f=1 TO 15: READ g: POKE a+f,g: NEXT f
30 PRINT "Jetzt Tape starten !": RANDOMIZE USR (a+1)
40 FOR f=17 TO 33: PRINT f-16,PEEK (a+f): NEXT f
```

Jeder der die SOKA Nr.4 hat kennt das Prog. "Mr. COPY" und den Effekt beim laden des Headers : links oben steht "Bytes:" und in der Bildschirmmitte erscheint blinkend "Mr. COPY" . Dieses wurde durch Einfügen von Befehlswörtern (CHR$ 6-23) in die zehn Bytes ,des Headers , die den Namen des Programmes angeben , erreicht . Mit dem nächsten Prog. kann man diesen und andere Effekte mit dem Namen anstellen :

```
10 LET a$="": FOR f=1 TO 10: READ b: LET a$=a$+CHR$ b: NEXT f
20 DATA 22,11,5,239,198,203,226,73,84,33  (Effekt wie "Mr. COPY")
oder
20 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,16,7,170  (verschluckt bei CODE ganze Anzeige)
und dann SAVE a$ oder SAVE a$ CODE ...
```

Wer einmal den Wunsch hat nur den Teil eines BASIC-Prog. abzusaven ist mit dem untenstehendem Programm genau richtig bedinnt : Man gibt nur die erste und letzte abzusavende Zeilennummer ein , und schon können Sie ihren Programm-Ausschnitt auf Cassette aufnehmen .

```
10 REM CLEAR 32496: LET a=32496
20 INPUT "Startzeile : ",c: LET a2=INT (c/256): LET a1=c-a2x256
30 INPUT "Schlusszeile : ",b: LET b2=INT (b/256): LET b1=b-b2x256
40 INPUT "Name des Programmes",a$: IF LEN a$>10 THEN GOTO 40
50 FOR f=1 TO 10: IF LEN a$<f THEN POKE a+32+f,32: NEXT f: GOTO 70
60 POKE f+32+a,CODE a$(f): NEXT f
70 DATA 33,a1,a2,205,110,25,229,33,b1,b2,205,110,25,209,213,237,82,34,
   27,127,34,31,127,225,221,33,16,127,195,112,9,0
80 FOR f=1 TO 32: READ d: POKE a+f,d: NEXT f: POKE a+46,128
90 RANDOMIZE USR (a+1)
```

Bei der 48K-Version des Spectrum's können alle CLEAR-Werte und die Variable a um 30000 erhöht werden . Dann muß man in den DATA-Zeilen aber auch die Zahlenfolge...,16,127,...in...,64,244,...umgewandelt werden , so wie auch...,27,127,...in...,75,244,... und ...,31,127,... in ...,79,244,... .

Viel Spass und Erfog beim "Headern" wünscht euch Thomas Bertoldo !

Im Club-Info Nr.10 stellte ich einige Programme zur Berechnung von Primzahlen vor, u.a. auch

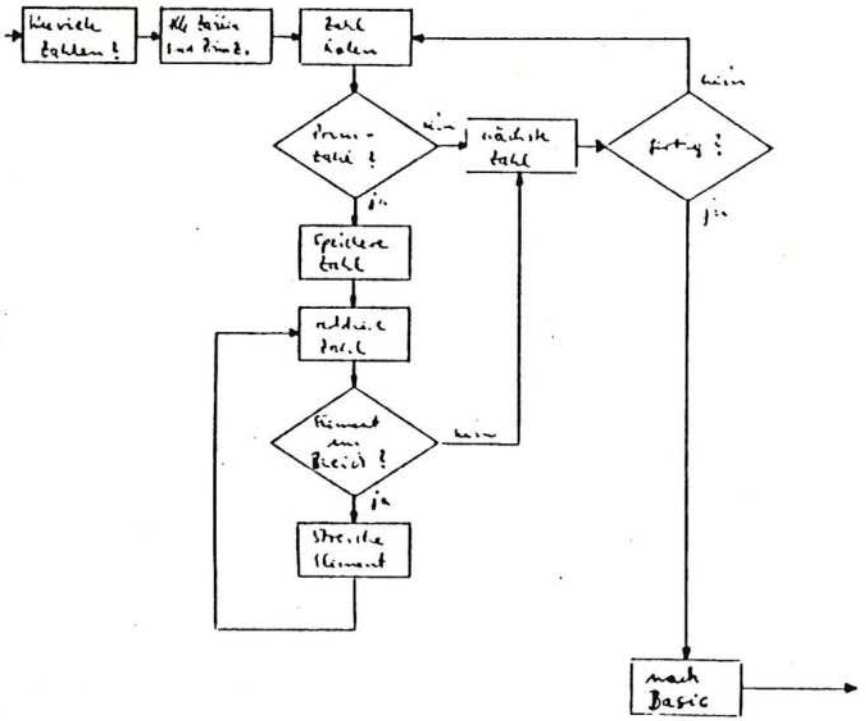
	1000 Zahlen in (sec)	Größtmögliche Zahl
Basic norm.:	370	8000
Basic Eratosthenes:	52	8000
Pascal norm.:	24	20000
Pascal Eratosthenes:	1	20000

Heute möchte ich ein Programm vorstellen, das diese Werte um einiges übertrifft. Es hat folgende Werte:

Z-80 MC Eratosthenes	0.08	41000	!!!

Man sieht, daß dieses Programm noch einmal 12.5 mal schneller ist als das verbesserte Pascal-Programm, und außerdem mehr Zahlen berechnen kann, was durchaus nicht die Regel ist. Soweit die Motivation, doch nun zum Programm:

Zuerst erstellen wir ein Flußdiagramm:




```
Label   OP     Operands    Kommentar
=====   ==     ========    =========

        ORG    23760       Prog.beginn bei 23760
BEGIN:  LD     BC,0        bc wird spÄter mit maxi gePoked
        PUSH   BC
        POP    DE          maxi nach de
        LD     HL,0        diese 0 ist eigentlich 65536
        XOR    A           lösche das carry
        SBC    HL,DE       ermittle die Speicherstelle, an der die
                           erste Zahl stehen soll und
        PUSH   HL          speichere sie.

LOOP :  LD     A,1         Am Anfang sollen alle Zahlen Primzahlen
        LD     (HL),A      sein.
        INC    HL
        LD     A,H         Wenn ich noch nicht am Ende meines RAM
        OR     L           bin, dann nimm die nächste Zahl und
        JR     NZ,LOOP     setze das Zeichen für Primzahl.

        POP    HL          Hole Pointer auf 1. Zahl
        INC    HL          fange jedoch bei 2 an.

HOLEN:  LD     A,(HL)      Hole das Zeichen
        PRA                Wenn Primzahl, dann ist carry gesetzt
        PUSH   HL          Sichere Pointer und
        JR     NC,NEXT     Springe, um nächste Zahl zu holen, wenn
                           keine Primzahl.
        PUSH   HL
        ADD    HL,BC       Ich errechne um welche Zahl es sich
        INC    HL          handelt, und
        EX     DE,HL       speichere sie in DE
        POP    HL
        LD     A,0         0 ist das Zeichen für keine Primzahl.
ADD  :  ADD    HL,DE       In HL ist SpeicherPlatz für Vielfaches.
        JR     C,NEXT      Wenn ich am Ende des SpeicherPlatzes bin
                           dann habe ich alle möglichen Vielfachen
                           gestrichen.
        LD     (HL),A      streiche Zahl
        JR     ADD         Nächstes Vielfaches

NEXT :  POP    HL          Hole den Pointer auf die zuletzt abge-
        INC    HL          handelte Zahl und setze ihn auf die
        LD     A,H         nächste Zahl, fahre jedoch nur fort,wenn
        OR     L           die Zahl noch nicht die letzte ist,d.h.
        JR     NZ,HOLEN    wenn ich noch nicht bei 65536 bin.

        RET                Wenn fertig, dann nach BASIC.
```

Es ist wieder eine weitere Ausgabe aus dem Computer-Shop des Birkhäuser-Verlages.
Der Preis von DM 29,80 ist für 162 Seiten als normal zu bezeichnen.
Das Buch gliedert sich in zwei Hauptteile:
Teil A - eine kurze Einführung und Erläuterung in die Maschinensprache des Z 80 A.
Teil B - die Maschinencode-Routinen.
Sollte jemand die Maschinensprache erlernen wollen, greift er aber besser auf andere Veröffentlichungen zurück. Dieses Buch eignet sich hierfür nur zur Unterstützung.
Zum Inhalt:
Nach einer vierseitigen Einleitung wird einem die interne Struktur des Spectrum klargemacht. Die Funktionen von PEEK und POKE werden erklärt, wie die Displaydatei aufgebaut ist, wie man den Wert der Attribute errechnet, die einzelnen Bereiche von ROM und RAM.
Danach kommt die M-Sprache selbst dran. Angefangen von Bits und Bytes, über Adressen bis hin zu den Registern. Es werden auch die wichtigsten Maschinencode-Befehle erklärt wie z.B. nop, add, push ret, res usw.
Jetzt kommen die mehr oder weniger nützlichen Routinen an die Reihe. Mit Ausnahme eines Maschinencode-Monitors sind alle Programme in Assembler und in Form von DATA-Zahlen (dezimal) geschrieben. Neben den einzelnen Zahlen steht eine kurze Erklärung der Funktion dieser Zahlen.
Es sind insgesamt 40 Routinen, wobei aber allein 12 auf das Scrollen in jede Richtung entfallen.
Die nützlichste von allen ist wahrscheinlich ein Renumber-Programm, das auch GOTO und GOSUB umwandelt. Ein paar andere Routinen will ich noch kurz aufzählen: REM-Erzeugung und Beseitigung, Vergrößern und Kopieren des Bildschirmes, Variablenliste, Speicherkopie, Attributsänderung, Bildschirm-Inversion, Zeichnen von Figuren, ROM-Suche, Instr$, Programmlänge u.v.m.

re, siegesstr. 146 a, 5600 wuppertal 2

Das Maschinencode-Programm wird nun über Basic eingespeichert.
Dabei erfolgt die Ausgabe der Zahlen auch in Basic.

```
001 REM 123456789 223456789 323456789 423456789 5234567890
        (50 BEL. ZEICHEN)
002 REM Z-80-MC ERATOSTHENES
003 REM COPYRIGHT H.-WOLFGANG SCHMITT 6/84
004 DATA 47 : REM ANZ
005 DATA 1,0,0,197,209,33,0,0,175,237,82
006 DATA 229,62,1,119,35,124,181,32,248,225
007 DATA 35,126,31,229,48,13,229,9,35,235
008 DATA 225,62,0,25,56,3,119,24,250,225
009 DATA 35,124,181,32,232,201
010 RESTORE
011 READ ANZ
012 LET TEST=0
013 FOR I=1 TO ANZ
014 READ X : LET TEST=TEST+X : POKE 23759+I,X
015 NEXT I
016 IF TEST <> 4974 THEN PRINT FLASH 1;"FEHLER IN DATA!" : STOP
017 INPUT "WIEVIELE ZAHLEN? ";MAXI
018 POKE 23761,MAXI - 256 * INT ( MAXI / 256 )
019 POKE 23762,INT ( MAXI /256 )
020 CLEAR 65536-MAXI-1
021 LET MAXI = PEEK 23761 + 256 * PEEK 23762
022 RANDOMIZE USR 23760
023 FOR I = 2 TO MAXI
024 POKE 23692,-1
025 IF PEEK ( 65536 - MAXI + I - 1 ) = 1 THEN PRINT I
026 NEXT I
```

Achten Sie bitte bei der Eingabe darauf, daß das Programm abgespeichert wird bevor es gestartet wird, denn trotz STOP-BEFEHL könnte sich das Prog. verabschieden.

Hier noch die letzten Primzahlen:
40903
40927
40933
40949
40961
40973
40993

HANS - WOLFGANG SCHMITT
HAINSTR. 52/222
5300 BONN 1

P.S.: Um bis zur Zahl 41200 zu kommen muß man die Zeilen 2 - 16 entfernen.

Der Anhang des Buches ist ein großes Plus. Es werden nämlich darin alle Z-80-Befehle in einer Tabelle in dezimal, hexadezimal und Assembler aufgeführt und gegenübergestellt.

Alles in Allem:
Will man sich in Maschinensprache ein wenig Durchblick verschaffen oder hat diesen schon, kann man das Buch ruhigen Gewissens empfehlen.

F L O H M A R K T

In der vergangenen Zeit haben sich hier einige Dinge angesammelt, für die wir keinen Platz mehr haben, insbesondere Bücher. Wir haben deshalb beschlossen, einiges zum Kauf anzubieten. Zu den genannten Preisen kommen noch DM 2,-- für Porto. Wer Interesse hat, sollte sich sofort melden, damit wir später nicht ständig Ausverkauft-Meldungen machen müssen.

RUND UM DEN SPECTRUM v. E. Floegel
Hofacker-Verlag / 140 Seiten DM 15,--

SINCLAIR ZX SPECTRUM v. T.Hartnell
Sybex - Verlag / 225 Seiten DM 15,--

SINCLAIR ZX SPECTRUM v. Stewart/Jones
Birkhäuser-Verlag / 185 Seiten DM 15,--

MASCHINENCODE-HANDBUCH v. J.Merz
Profisoft / 80 Seiten DM 10,--

Maschinencode-Routinen f.d.Spectrum
v. Hartmann/Hewson Birkhäuser-Verl./162 Seiten DM 15,--

DAS SPECTRUMBUCH (Pocket-Book) v. T.Toms
CooPeration-Verlag / 163 Seiten DM 15,--

Spectrum Spektakulär v. R. Valentine
CooPeration-Verlag / 160 Seiten DM 15,--

Weitere Kniffe und Programme..v.Stewart/Jones
Birkhäuser-Verlag / 212 Seiten DM 15,--

HARDWARE MANUAL v. A. Dickens
Melbourne House (englisch) / 100 Seiten DM 15,--

Spectrum Programme
CHIP-Sonderheft / 90 Seiten DM 10,--

Syst.Arbeiten mit Basic v. Löthe/Quehl
Teubner-Verlag / 185 Seiten DM 15,--

Basic-Computerspiele v. D.H.Ahl
Band 1 Sybex-Verlag / 200 Seiten DM 20,--

D'KTRONICS LIGHTPEN komplett.....DM 40,--

Wer zuerst kommt, ...

© spectrum - user - club rolf knorre, siegesstr. 146 a, 5600 wuppertal 2

(c) spectrum - user - club rolf knorre, siegesstr. 146 a, 5600 wuppertal 2

DIE GROSSE BASIC REFERENZ - TABELLE DER 51 DIALEKTE

von Wolf-Detlev Luther
erschienen im Luther - Verlag Sprendlingen
Preis DM 45,00

.....

Als ich die Referenz-Tabelle für diese Besprechung ausgebreitet auf meinem Tisch liegen hatte, war meine erste Feststellung, daß im Titel nicht zu viel versprochen wird; die Tabelle ist wirklich enorm groß. Die Maße 1375 x 980 mm garantieren, daß jeder Schreibtisch überfordert ist. Die weitere Erkundung des Inhalts habe ich also dann auf dem Fußboden fortgeführt.
Um bei dem Titel dieses Werkes zu bleiben: 51 Dialekte habe ich nicht gefunden. Nach sorgfältiger Zählung komme ich auf 46 verschiedene Computertypen. Wo die fehlenden fünf geblieben sind, konnte ich leider nicht feststellen.
Die Tabelle selbst ist in zwei Gruppen aufgeteilt.
Die erste Gruppe besteht aus 96 Seiten, auf denen Rechner - spezifische Befehle erläutert werden. Befehle also, für die in der Gesamtübersicht kein Platz war, da sie bei anderen Computertypen sowieso nicht zu finden sind. Der zweite Teil ist die eingangs schon erwähnte Tabelle. Hier sind in der Kopf - leiste die 46 verschiedenen Computer aufgeführt. Jeweils am linken und rechten Rand befinden sich Kurzerklärungen der BASIC-Befehle. Interessiert man sich nun zum Beispiel für das Löschen des Bildschirms, findet man beim Texas Instruments den Befehl 'Call Clear', beim Dragon 'CLS', beim APPle 'Home' und bei manchen Computern auch gar keinen Befehl. Wie die Anwender dieser Typen den Bildschirm löschen, bleibt ein Geheimnis, da auch im ersten Teil der Tabelle darüber nichts zu finden ist.

Trotz dieser fehlenden Befehle ist die Tabelle beim Umschreiben von FremdProgrammen auf den eigenen Rechner aber sehr nützlich. Wenn sich ein Anwender oft mit solchen Projekten beschäftigt, wäre es aber von Vorteil, die Tabelle an die Wand zu hängen, da der Fußboden ja doch anderweitig benötigt wird.
Über den stolzen Preis von DM 45,00 möchte ich an dieser Stelle nichts sagen; da muß jeder Interessent selbst entscheiden, ob ihm das Kennenlernen der anderen Basic - Dialekte so viel wert ist. Mir jedenfalls nicht !

Rolf Knorre

HARDWARE-TIP - DIE RICHTIGE VERBINDUNG FÜR EURE PERIPHERIE!

Seit der Spectrum 1982 in England erschienen ist, haben diverse Firmen Zusatzgeräte für diesen Computer auf den Markt gebracht.

Derjenige, der sich all diese mehr oder weniger nützlichen Erweiterungen zulegt, wird bald vor der Frage stehen, wie er seine gesamte Ausstattung optimal miteinander ver - bindet. Solange man sich auf die Original Sinclair Modelle beschränkt (ZX Interface I und II, ZX Printer), gibt es kaum Schwierigkeiten.

Bei diesen Geräten ist der Anschluß - Port nach hinten durchgeführt, sodaß beliebig viele Verbindungen hergestellt werden können.
Da Onkel Clive aber auf diesem Gebiet nicht ge - rade übermäßig aktiv ist, muß der Wunsch nach Ka - pitalanlage anderweitig befriedigt werden.
Ob nun ein Lightpen von dk'tronics oder ein Kempston Joystick - Interface angeschafft, ein Druckerinterface oder eine PIO gebaut wird, all diese schönen Dinge lassen sich nur nachein - ander verwenden, da hier der durchgehende Port fehlt. Wer nach fünf Minuten Ladezeit erst gemerkt hat, daß noch der Drucker und nicht der Joystick angeschlossen ist, wird wissen, wovon hier die Rede ist.

Abhilfe verspricht da eine kleine deutsche Fir- ma aus Berlin.
Das bisher fehlende Glied nennt sich schlicht und einfach BusPlatine.
Dahinter verbirgt sich eine ca. 20 * 10 cm kleine Platine, auf der sich 6 Sinclair-Bus - stecker befinden.
Die Montage besteht aus dem einfachen Anstecken an den Spectrum-Port.
Jetzt ist die Platine einsatzbereit. Die Verbindungen können allerdings nur durch kleine Zusatzplatinen, die mitbestellt werden müssen, hergestellt werden. Zu bemängeln gibt es leider auch etwas: Der Abstand der einzelnen Ports ist sehr gering, sodaß unter Umständen nicht alle Eingänge ge - nutzt werden können.

Da aber wohl nur wenige Benutzer sechs Geräte gleichzeitig verwenden, dürfte der Platz aus - reichen.
Eine weitere interessante Anwendungsmöglichkeit ist bei den Spectrum - Zu - satztastaturen der ver - schiedenen Hersteller und dem ZX Interface I gege - ben. Da diese Tastaturen nicht - oder noch nicht - microdrive-kompatibel sind, ist eine Neuan - schaffung durch die Bus - Platine nicht nötig, da natürlich auch das Interface I auf diese Weise mit dem Spectrum verbunden werden kann.

Die BusPlatine kostet ca. DM 120,00. Für ein Verbindungsstück ist das sicher ein stolzer Preis, der Selbstbau wird aber keinesfalls billiger, da die Busstecker im Handel bereits für rund DM 15,00 verkauft werden.
Vertrieben wird die Bus- Platine von der Firma Logitek A. Höft & F.Lesser, Pankstr. 49 in 1000 Berlin 65.

Ich bitte um Aufnahme der folgenden Anzeige im Club-Info:
* Wer besitzt wie ich einen SHINWA CP 80 II Drucker und ist an Austausch von Erfahrungen,Tips etc. interessiert? Wie idt man Club-Programme,die größtenteils in MC geschrieben sind (z.B.Specchess),in das Microdrive?Oder existiert ein COPY-Programm,das diese Aufgabe erfüllt? N.P.Fäh,Glatzen Str.30 Tel

© spectrum - user - club rolf knorre, siegesstr. 146 a, 5600 Wuppertal 2

ABT. MITGLIEDERPOST

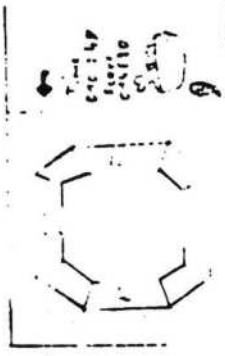
Hiermit sende ich dir etwas das du vielleicht im Club-Info drucken kannst.

1. mein Lieblingsspiel: A T I C A T A C

Bei diesem Spiel bestehen am Anfang die Wahlmöglichkeiten für Keyboard oder Joystick, und für Knight-Ritter/ Wizard-Zauberer/ Serf-Skleve. Alle drei mit unterschiedlichen Waffen, Eigenschaften und Geheimgängen. So geht z.B der Ritter durch Uhren und der Sklave wirft mit Messern um sich. Am Anfang des Spieles befindet man sich in der Vorhalle des Schloßes mit der Ein- und Ausgangstür, zu der man die Teile des goldenen Schlüssels bringen und zusammensetzen muß. Das Schloß selbst besteht aus zwei Stockwerken und vielen, vielen Räumen. Das eine Stockwerk, der Keller, ist erkennbar an den unregelmäßigen Wänden das andere, das Erdgeschoß, ist erkennbar an den glatten, geraden Wänden. In allen Räumen sind Dekorationen, wie Bilder, Skelette oder Tische aber auch viele andere Dinge. Manche die Energie bringen (und die braucht man zum Überleben) und manche die einem Energie entziehen. Andere Gegenstände wie kleine Schlüssel (zum Öffnen verschlossener Türen), Werkzeug, Knoblauch oder Teile des goldenen Schlüssels. Einige davon helfen gegen die Vampire, Gespenster und sonstiges die sich in manchen Räumen aufhalten. Sie werden durch drücken der Taste 7 oder Sym.Shift genommen, wenn man sich über Sie bewegt. Während man sich in den Räumen befindet entstehen z.B Hexen oder Wiederräume die man abschließen kann, bei Berührung entziehen diese wie auch alles andere dem Helden freindlich gesinnte dem Helden Energie. Das Spielziel ist die Teile des goldenen Schlüssels in die Eingangshalle zu bringen und zusammenzusetzen.

Der Bildschirm ist während des Spielverlaufs in 2 Teile geteilt.

Hier ein Ausschnitt aus dem Spiel:



Das Hühnchen zeigt die Energie an, je nachdem wieviel es schon abgenagt ist.

noch vorhandene Männchen.

Das alles hört sich schwierig an, und es ist noch viel ungesagt, aber nach wenigen Spielen weiß man wie und worum es geht. Kurz und gut, es ist ein sehr schnelles Spiel von Ultimate (bürgt für Qualität) das nie langweilig wird.

Tastatur: QWERT und Z/Sym.Shift

Speicherplatz: 48 kByte

Meiko Cayborra
Ortelsburger Str. 1
4630 Bochum

Hallo Rolf!

Wie ich aus dem letztem Clubinfo erfahren habe,hat die Mitarbeit der Clubmitglieder am Clubinfo stark abgenommen.Ich selber habe aber nun einen Beitrag geschrieben der hoffentlich einigen Mitglieder hilft.

Der IN-Befehl.Viele Benitzer der 3.Ausgabe des Spectrums hat er schon zum Wahnsinn gebracht.Ich will hier ein paar Tips geben,um Probleme zu bewältigen.Es gibt mehrere Möglichkeiten:

1.Wenn in einem Basicprogramm der IN-Befehl deutlich zu erkennen ist, so muß er so umgeändert werden: z.B. If IN 65022=255 muß nun heißen If IN 65022=191

255 wird also zu 191.254 wird dann zu 190 u.s.w.

2.Ist der IN-Befehl nicht zu finden so gibt es mehrere Möglichkeiten:

a)Durch das Beifügen eines OUT-Befehls.z.B. das Spiel Pasor Chase. Hier wird eine 11.Zeile eingefügt die lautet: OUT 190,191.Nun geht die Steuerung wieder normal. ein das Basicprogramm

b)Sollte das auch nicht helfen so muß dem Kassettenrecorder mit dem Spectrum wie beim Ladevorgang verbunden werden.Danach wird eine bespielte Kassette hereingelegt,die normal gestartet wird.Jetzt könnte es klappen. VIEL GLUCK!!!! Meiko Cayborra

---

So Rolf,dann Tschüß bis zum nächsten Mal.

Da in den vergangenen Monaten neue Mitglieder in den Club auf - genommen wurden, hier noch einmal wichtige POKEs und Tips.

Systemvariablen:

```
POKE 23613,0  - Diese Adresse beinhaltet normalerweise den Wert
                84. In einem Basic-Programm mit der Herstellung 0
                verhindert diese Variable BREAK d.h. bei einem
                Abruch wird das ganze Programm geloescht. Kann
                als Listschutz verwendet werden.

POKE 23756,0  - Dieser POKE verwandelt die erste Zeile im
                Programm in eine 0-Zeile, die nicht mehr
                editiert oder geloescht werden kann. Allerdings
                kann die Null-Zeile mit einem anderen Wert als
                0 wieder zurueckgesetzt werden.

POKE 23736,181- Verhindert beim SAVEn die Meldung "Start Tape.."

POKE 23609,100- Versteert den Tastatur-Klick. Der Wert 255
                ergibt die hoechste Lautstaerke. verzoegert
                allerdings die Eingabe erheblich. Der Wert 0
                schaltet den Ton ab.

POKE 23692,255- Diese Variable ist zustaendig fuer die Meldung
                "scroll ?". Die Schleife FOR n=1 TO 100:PRINT
                "a":NEXT n wierde normalerweise nach 22 Zeilen
                unterbrochen: wenn der entsprechende POKE in die
                Schleife eingebaut wird, werden alle Zeichen
                ausgedruckt.

POKE 23562,1  - Beschleunigt die Repeat-Funktion d.h. durch
                druecken einer Taste wird das entsprechende
                Zeichen wiederholt. Der Wert 0 schaltet diese
                Funktion ab.

POKE 23561,2  - In Verbindung mit der Variablen 23562,1 macht
                dieser POKE eine Tastatur-Eingabe fast
                unmoeglich.

POKE 23672,0  - (FRAMES) Diese drei Adressen koennen zur
      23673,0   - Zeitmessung verwendet werden, z.b.
      23674,0   - 1 POKE 23672,0:POKE 23673,0:POKE 23674,0
                  2 PRINT AT 10,10;PEEK 23672 + 256 * PEEK 23673
                  3 IF PEEK 23672 + 256 * PEEK 23673 = 300 THEN
                    GO TO 1000
                  4 GO TO 2
                  1000 PRINT AT 10,15;"TEST O.K."

POKE 23658,8  - Setzt den Cursor auf CAPS/LOCK.

POKE 23618,X  - Mit Hilfe dieser beiden POKE's kann man in eine
      23620,X   Zeile springen und angeben welche Anweisung
                erledigt werden soll. z.b.
                1 LET a= 3
                2 POKE 23618,4 POKE 23620,a
                3 PRINT "Diese Zeile erscheint nicht."
                4 PRINT "1":PRINT "2":PRINT "TEST O.K."

POKE 23677,X  - Mit diesen beiden POKE's kann man auf den
      23678,X   Bildschirm PLOTen. POKE 23677,Reihenkoordinate
                                   POKE 23678,Spaltenkoordinate

                Mit PRINT PEEK 23677,PEEK 23678 stellen Sie
                fest an welchen Koordinaten Sie als letzter
                geplotet haben.

PAPERMIZE USR 0    loescht den gesamten Speicher.
PAPERMIZE USR 3190 scrollt den Bildschirm um eine Printposition
                   nach oben.
```

© spectrum - user - club rolf knorre, siegen

NEU UND SEHR GUT IST DAS AKTUELLE PROGRAMM DER FIRMA ULTIMATE - S A B R E W U L F - Hierzu gleich ein TIP.

TIPS & TRICKS

Unsterblichkeit bei SABRE WULF

Um bei SABRE WULF unendlich viele Leben zu haben, ersetzt man einfach die Original-Laderoutine durch eine eigene.
Diese sollte wie folgt aussehen:

```
 10 CLEAR VAL "24575"
 20 FOR x=SGN PI TO VAL "5": BEEP VAL ".1",x: NEXT x
 30 PAPER NOT PI: BORDER NOT PI: INK VAL "7"
 40 BRIGHT SGN PI: CLS
 50 PRINT AT VAL "9",VAL "5";"SABRE WULF is loading"
 60 PRINT AT VAL "12",VAL "10";INVERSE SGN PI;"PLEASE WAIT"
 70 PRINT AT NOT PI,NOT PI: LOAD ""SCREEN$
 80 INK NOT PI: PAPER NOT PI
 90 FOR x=NOT PI TO VAL "3"
100 PRINT AT VAL "19",NOT PI: LOAD ""CODE
110 NEXT x
120 INPUT INVERSE SGN PI;"Unsterblichkeit (J/N) ? ";x$
130 IF x$="j" OR x$="J" THEN POKE VAL "43575",NOT PI
140 PRINT USR VAL "23424"
```

Und nun viel Spaß mit SABRE WULF !!!

Suche/ Biete

Edmund Behrendorf, Mülheimer Weg 14, 5401 St. Sebastian, Tel. 0261/84470: verkauft ZX Drucker, 3 Wochen alt mit einer Rolle Papier für DM 100,00 und sucht ein Centronics Drucker-Interface.

.....

L. Weiprecht, Bahnhofstr. 148, 5102 Würselen, Tel. 02405/21408: sucht Kontakte zu Mitgliedern, die sich mit Hardware und Peripherie beschäftigen.

.....

Niels Peter Föh, Glatzer Str. 20, 2 Hamburg 70, Tel. 040/6726019: verkauft einen ZX Drucker,"1 Rolle Papier alt" mit fünf Papierrollen f. DM 190,00 + 1 Lightpen von dk'tronics (völlig neu) 65,-

.....

Karl H. Berger, 2,Rue Montmartre, F-17200 Royan : sucht Informationen zu Valhalla und Pimania. Außerdem Mitglieder, die die Ton über Fernseher - Schaltung aus dem Info ausprobiert haben.

.....

Markus Brandes, Taubenheimstr. 25, 7000 Stuttgart verkauft: 48 K Spectrum + Interface 1 + Microdrive - Kabel für VB 900,00

.....

Wolfgang Schie, Albert-Schweitzer-Str. 23, 5600 Wuppertal 1 fragt an: welche Kontrollcodes in Tasword II eingesetzt werden müssen, um das ZX Lprint II (euroelectronics) zu betreiben.

.....

Hans-Wolfgang Schmitt aus Bonn gibt bekannt: daß die Verwendung des Zeichens (<>) (1 Zeichen) beim Pascal HP4T5M zum Absturz führt. Man sollte statt dessen die beiden Zeichen (<)(>) verwenden

(C) spectrum - user - club rolf knorre, siegesstr. 146 a, 5600 wuppertal 2

Erfahrungsbericht:

PRINTER ALPHACOM 32 **********

Vor kurzem stand in einer deutschen Coputerzeitschrift ein Bericht ueber den Alphacom Printer, der ihn im Gegensatz zum ZX-Printer zwar technisch-qualitativ hervorhob, jedoch vom Druckbild her kein gutes Haar an ihm liess.
Der Hauptgrund dafuer war das angeblich blaue hellblaue Druckbild dieses Thermo-Druckers.
Nun hatte ich bei einem Besuch in Berlin nichts eiligeres zu tun, als den Microcomputerladen auf der Kantstrasse zu besuchen.
Da stand er nun unscheinbar und eintraechtig neben dem ZX-Printer und sah nach nichts aus.
Nach einigem Zoegern liess ich ihn mir dann doch vorfuehren - und siehe da - es gab sogar schwarzes Thermopapier fuer ihn.
Aber auch sonst war er dem ZX-Printer bei Weitem ueberlegen. Das Druckbild ist weitaus praezieser und "schmiert" nicht, wie es bei den ZX-Printern der Fall ist.
Auch arbeitet der Alphacom 32 wesentlich leiser.
Ein weiterer Vorteil ist der eingebaute Selbsttest, der einfach abzurufen ist.
Zum Lieferumfang gehoert dann auch ein separates Netzteil, das ihn von der Stromversorgung des Computers unabhaengig macht und somit den Computer schont.
Dabei ist auch eine Rolle Papier, diese allerdings in Blau, aber nicht in einem blauen Hellblau, sondern satt und dunkel.
Also ohne Weiteres brauchbar.
Aber fuer die Schwarz-Fans gibt es wie gesagt auch schwarzes Thermopapier.
(Es ist natuerlich weiss, druckt aber schwarz).

Der Letzte Vorteil bestent im Preiss!
Das Geraet kostet beim

MICROCOMPUTER LADEN
Computerpartner GmbH
Lietzenburgerstrasse 90

1000 Berlin 15

nur 249.- DM alles inclusive.

Dort bekommt man auch noch eine ganze Menge andere Dinge an SPECTRUM Zubehoer, das hier schwer oder gar nicht zu beschaffen ist. Ich habe darum gleich noch einen ganzen Stapel Zeitungen mit Angeboten und Preisen dieses Ladens mitgenommen die bei Rolf Knorre mit angefordert werdern koennen solange der Vorrat reicht.

Anbei noch ein Druckbeispiel, das allerdings bei der Erstellung der Club-News etwas an Qualitaet eingebuesst hat.

D.O. Roth
Solingen